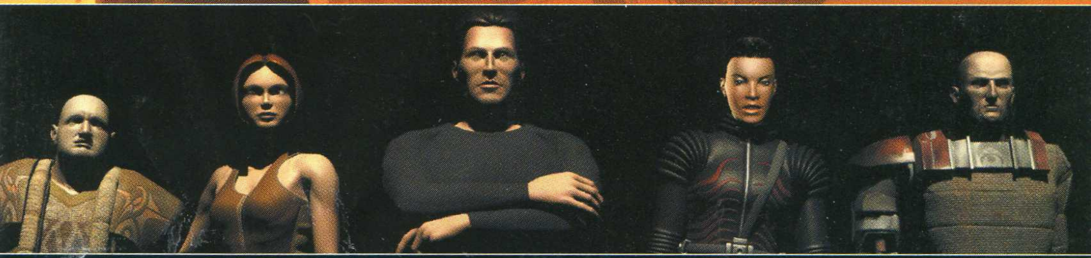
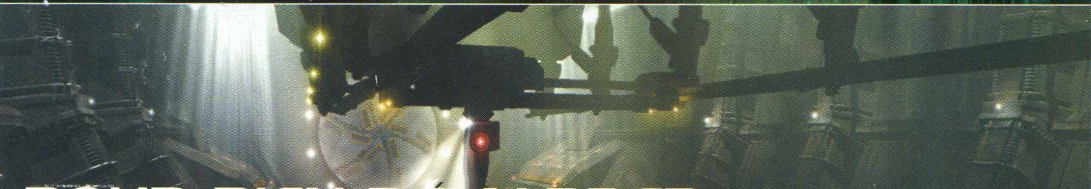
joystick

127

AIDE DE JEU



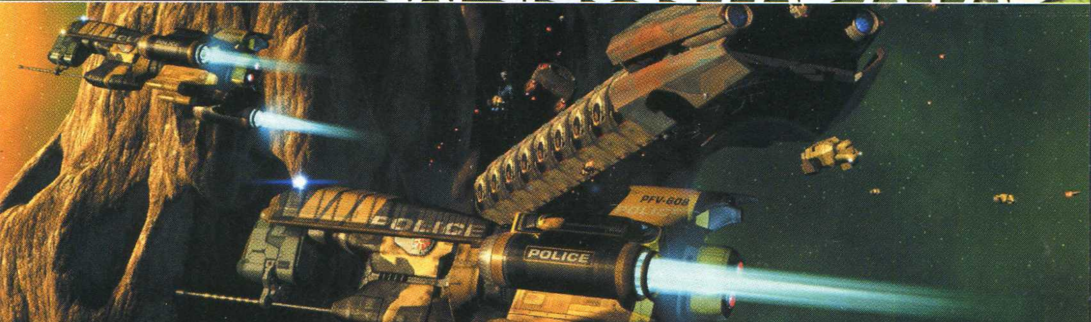
EDGE OF CHAOS
INDEPENDENCE WAR 2



POUR BIEN DÉMARRER

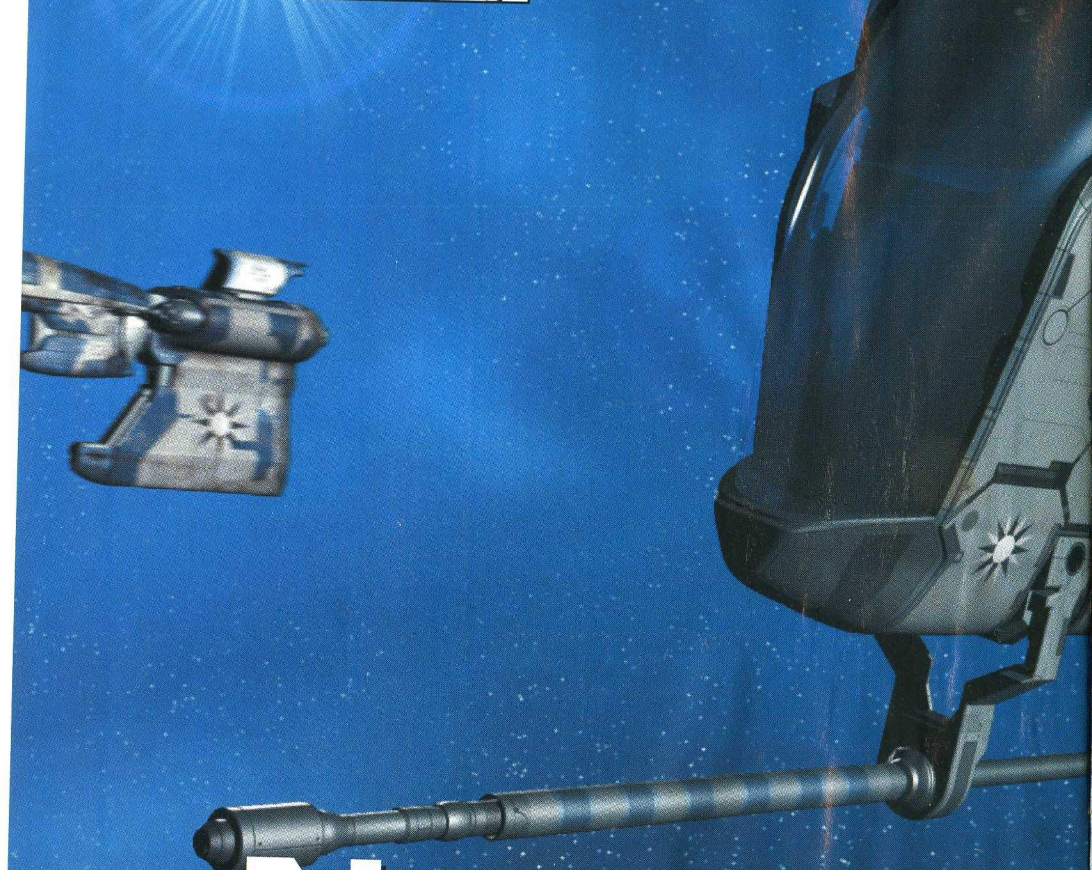
LA PREMIÈRE MISSION

EXPLIQUÉE PAS À PAS



SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 127

EDITO



Nous voici en présence d'un jeu magnifique qui devrait vous scotcher à votre PC pendant un bon bout de temps. Les effets de lumière sont splendides, les explosions sont ahurissantes et l'ambiance du jeu est tout bonnement fascinante. Bref, les détails ainsi que le soin apportés à la réalisation de ce soft forcent le respect. Doté d'un excellent scénario, I-War 2 vous plongera au cœur d'une aventure spatiale que vous n'êtes pas près d'oublier. Histoire de démarrer, voici une petite aide de jeu concernant le premier acte...

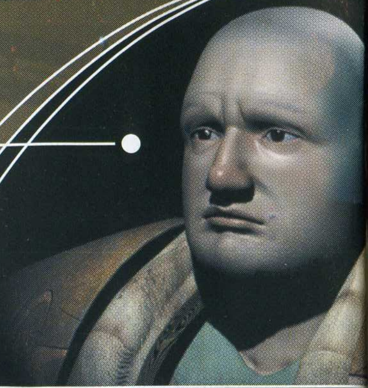
La rédaction



JOYSTICK SOLUCES 127

est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret Cedex
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99
Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication : Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro : Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique : Christophe Gourdin,
2e maquettiste : Stéphane Noël
Maquette : Nicolas Lainé
Secrétariat de rédaction : Simone Audissou
Correction révision : Sonia Jensen
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 127
de Joystick est une publication HDP

GALERIE
DES PERSONNAGES



Jafs

Jafs n'est autre que le receleur de la bande. Son enfance chaotique lui a forgé un mental d'acier et une débrouillardise hors pair qui lui valent l'admiration de ses compagnons.



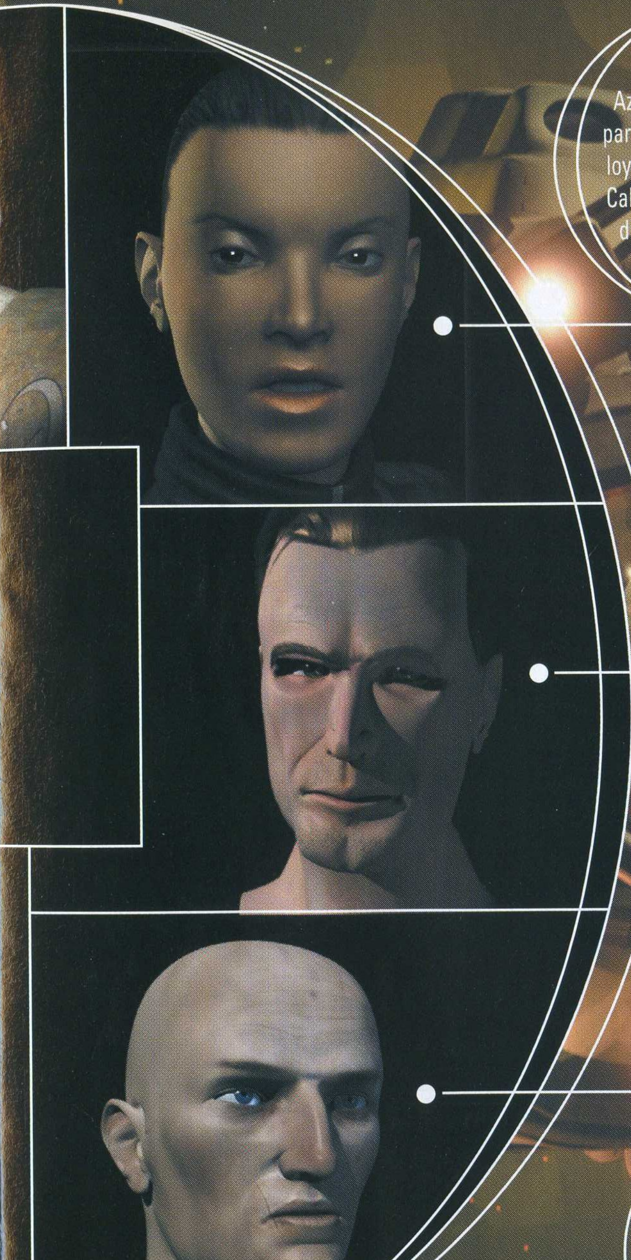
Cal Johnston

Cal est le héros de cette aventure et, par là même, l'avatar du joueur. Il est fils de mineur et petit-fils d'une pirate de l'espace. L'histoire commence par le meurtre de son père Felix perpétré par Caleb Maas son créancier.



Lori Triest

Lori est une tête brûlée de par sa jeunesse et sa naïveté. C'est une dégourdie de la gâchette et elle se révèle être une experte en maniement d'armes.



Azraelle Takagi

Azraelle surnommée « Ibuki » par le reste du groupe est d'une loyauté à toute épreuve envers Cal. Elle est passée maître(sse) dans l'art de piloter les vaisseaux de combat.

Caleb Maas

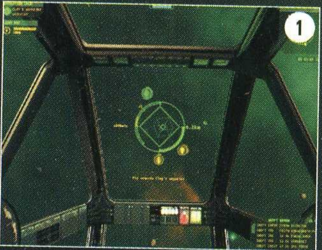
Caleb est le riche héritier de la dynastie des Maas. Avide de pouvoir et assoiffé de sang, il n'a aucun respect pour la vie d'autrui, en particulier pour celle de ses débiteurs.

Lemuel Smith

Spécialiste en informatique et électronique, constitué en majeure partie de composants cybernétiques, Lemuel fut le protecteur de Cal lorsque ce dernier était en prison.

AIDE DE JEU

EDGE OF CHAOS
INDEPENDENCE WAR 2







ACTE I : MISSION N°01

Dans un premier temps, Clay vous donnera des coordonnées dans votre liste de contacts, en bas à droite de votre écran. Sélectionnez-la et dirigez-vous vers celle-ci **(Photo 01)**. Une fois que vous aurez réussi à atteindre ce point, vous apprendrez à vous servir du pilotage automatique. Choisissez un vaisseau au hasard, placez votre réticule de visée sur le vaisseau et sélectionnez-le afin que ce dernier apparaisse dans la fenêtre de cible, en haut à gauche de votre écran **(Photo 02)**. Enclenchez le premier mode de pilotage automatique qui est le mode d'approche ; vous devrez ensuite apprendre le second mode qui est le mode de formation **(Photo 03)**. Cette manip vous permettra de voler avec d'autre vaisseaux sans risquer la moindre collision. Il faut à présent maîtriser l'amarrage qui est le dernier mode de pilotage automatique. Vous devrez sélectionner un vieux module de transport sur lequel arrimer **(Photo 04)**, puis vous désengager de ce module pour poursuivre votre apprentissage **(Photo 05)**. Vous allez apprendre maintenant à vous servir du mode hyperespace (LDS). Clay vous demande d'afficher la Starmap et de sélectionner la planète Griffon qui se trouve dans les environs du système Hoffer's Wake Alfa **(Photo 06)**. Lorsque vous aurez sélectionné cette planète, activez le pilotage automatique en mode approche, puis lorsque vous sortirez de la zone portuaire, le mode hyperespace (LDS) s'activera automatiquement **(Photo 07)**. Lorsque vous arriverez, Clay vous dira que vous n'êtes plus très loin de votre destination finale, la base de Lucrecia. Vous devrez sélectionner « The Effrit », qui n'est autre qu'une nébuleuse à côté du même système solaire **(Photo 08)**. Sélectionnez cette zone dans la Starmap et déclenchez le pilotage automatique pour vous y rendre **(Photo 09)**. Lorsque vous arriverez dans le champ d'astéroïdes, Clay vous dira qu'il ne connaît pas les coordonnés exactes de la base secrète. En revanche, il connaît une route basée sur les coordonnées de plusieurs astéroïdes fixes. Il vous donnera alors les coordonnées du premier point fixe, que vous devrez sélectionner dans votre liste de contacts. Enclenchez maintenant le pilotage automatique pour y accéder **(Photo 10)**. Utilisez la même méthode pour les deux autres points suivants afin d'arriver dans la base secrète.







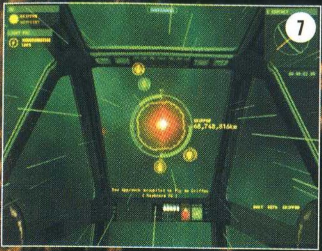
6

ACTE I : MISSION N°02

Une fois à l'intérieur de la base de feu votre grand-mère Lucrecia, Clay va vous expliquer toutes les fonctions disponibles : le hangar, l'inventaire, les communications, l'encyclopédie et les statistiques. D'autre part, au cours de votre aventure, vous ne pourrez sauvegarder qu'à l'intérieur de cette base. Si, par étourderie, vous oubliez de sauvegarder, un système autosave le fera automatiquement pour vous.



8



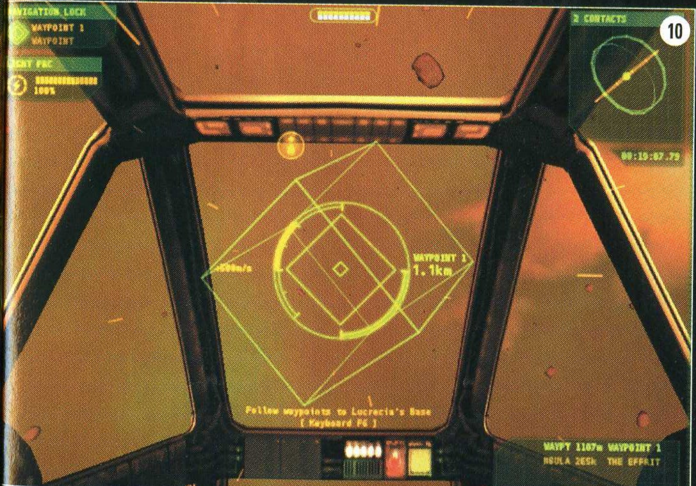
7

LE HANGAR

Vous pourrez voir tous les vaisseaux présents dans la base ainsi que leurs équipements et leurs cargaisons. Vous y découvrirez le Storm Petrel, qui n'est autre que le vaisseau de combat de votre grand-mère (!). Vous pourrez de la sorte, dans ce menu, modifier les éléments de votre vaisseau en fonction des missions que vous devrez accomplir. Oui, c'est pas courant, ce genre de grand-mère.



9



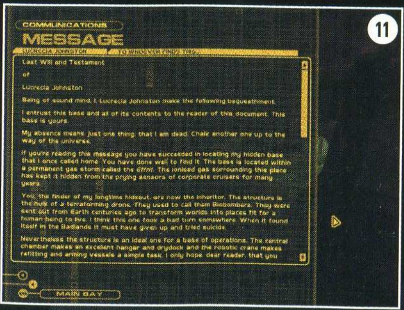
10

L'INVENTAIRE

Vous pourrez visualiser tous les équipements entreposés dans la base, tels que des munitions, des armes avec le détail des quantités disponibles, ainsi que leurs valeurs. Vous aurez aussi les mêmes informations en ce qui concerne les cargaisons.

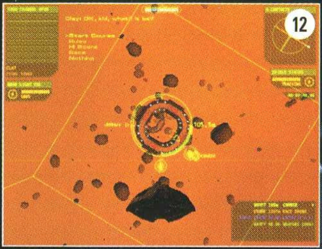
LES COMMUNICATIONS

À l'époque, votre grand-mère a mis au point un système de communication par e-mail sécurisé grâce à un réseau de satellites disséminés à travers l'espace. Ce système vous permettra de recevoir des e-mails mais en aucun cas vous ne pourrez en envoyer. Vous vous apercevrez qu'il y a un e-mail non lu, qui est en fait le testament de votre grand-mère **(Photo 11)**. Vous apprendrez, en lisant ces quelques lignes, qu'elle était à la tête d'une bande de pirates de l'espace. Elle vous y explique qu'elle jouait à Robin des bois, comme se plaisait à lui dire Clay. Elle vous explique aussi qu'elle lègue la base et ses infrastructures à celui qui la découvrira, en espérant que cette personne en fera bon usage. Et qu'elle n'en veut pas à votre père Felix Johnston, mineur de profession, car elle sait que vous avez été élevé dans les meilleures conditions. Malgré tout, la bonne conduite de votre père ne l'aura pas empêché de se faire tuer devant vos yeux. Clay vous proposera maintenant de subir un entraînement spécialement conçu par votre grand-mère tout autour de la base. Mais avant de pouvoir utiliser le Storm Petrel, vous devrez réussir l'entraînement de base.

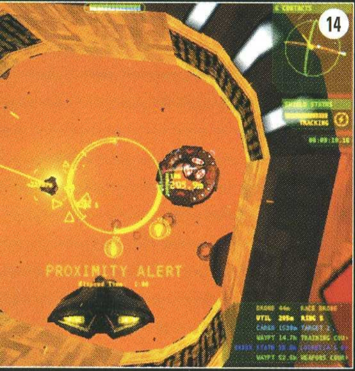


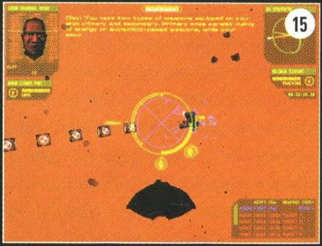
11

EDGE OF CHAOS
INDEPENDENCE WAR 2









PREMIÈRE ÉPREUVE :

Cette première épreuve consiste à effectuer un parcours le plus rapidement possible à travers des anneaux **(Photo 12)**. Vous trouverez aussi des cibles que vous devrez shooter pour éviter d'avoir des pénalités de retard. Lorsque vous passerez un anneau, le suivant s'affichera dans votre liste de contacts et vous aurez cinq cibles à dégommer au cours de ce parcours **(Photo 13)**. Vous devez impérativement finir cette épreuve en moins de trois minutes afin que Clay active le Storm Petrel dans le hangar.

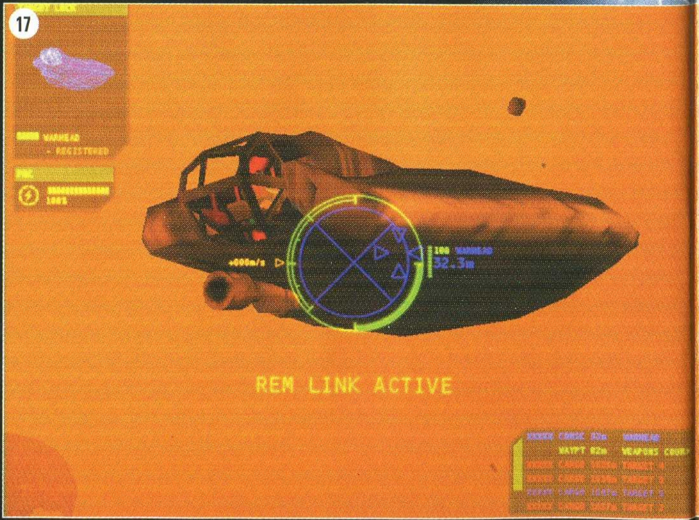


DEUXIÈME ÉPREUVE :

Vous devrez faire cette fois-ci une course avec un drône **(Photo 14)**. Vous devrez être extrêmement méfiant en ce qui concerne l'inertie de votre vaisseau si vous voulez être le plus efficace possible. Pour réussir cette deuxième épreuve, vous devez bien entendu arriver avant le drône.

TROISIÈME ÉPREUVE :

Avant de commencer cette épreuve, Clay vous expliquera que les vaisseaux bleus sont vos amis et les rouges vos ennemis. Vous aurez deux types d'armes, des canons laser et des missiles. Pour vous entraîner au maniement de ces armes, vous aurez à votre disposition cinq cibles fixes qui apparaîtront comme amies dans votre liste de contacts à chaque fois que vous les toucherez **(Photo 15)**. Vous aurez aussi un vaisseau ami à vos côtés, avec lequel vous pourrez créer une connection pour un contrôle à distance de ce dernier. Cette manipulation vous permettra de le piloter, ainsi que d'utiliser les armes qui se trouvent à son bord **(Photo 16)**. Vous pourrez aussi, chose amusante, tourner autour de votre vaisseau afin d'en admirer les moindres détails **(Photo 17)**.



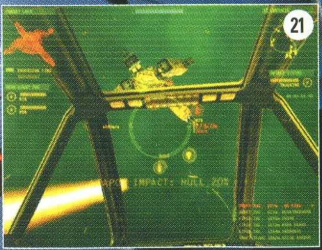






Maintenant que vous avez réussi toutes ces épreuves, vous pouvez retourner à la base et monter à bord du Storm Petrel **(Photo 18)** pour faire un tour dans le système solaire avoisinant afin de vous familiariser avec votre environnement, et accessoirement de trouver les éléments nécessaires qui vous permettront de rendre la base de nouveau opérationnelle.

Pour commencer votre périple, Clay vous indiquera dans votre liste de contacts les coordonnées de Touch Down **(Photo 19)**. Lorsque vous arriverez à destination, une femme vous souhaitera la bienvenue et vous serez tout de suite pris à partie par une bande de brigands qui cherchent à subtiliser votre vaisseau **(Photo 20)**. Engagez le combat pour repousser leurs attaques **(Photo 21)** ; lorsque vous aurez le dessus, des renforts ennemis arriveront mais également des vaisseaux pour vous prêter main-forte **(Photo 22)**. Pour les trois premiers vaisseaux que vous devrez combattre, vous ne devrez utiliser que les canons laser et essayer d'appliquer les principes de base du combat aérien, qui consiste à vous placer derrière les vaisseaux ennemis, et non l'inverse. Adoptez une vitesse modérée afin d'éviter d'être une cible trop facile, et n'hésitez pas à utilisez le pilotage automatique en mode Poursuite pour vous placer idéalement en position de tir. Si vous préférez piloter en mode manuel, n'oubliez pas de gérer vos trajectoires en prenant en considération l'importante inertie de votre vaisseau. Lorsque vous serez dans la deuxième phase de combat **(Photo 23)**, les renforts ennemis arriveront suffisamment loin pour vous permettre d'utiliser vos missiles. Lorsque le combat s'achèvera, Wolfang Spielman **(Photo 24)**, le chef de l'escadrille qui vous a aidé, vous invitera à le retrouver dans son repaire Charlesworth Freight service dépôt, où ce dernier vous fera une proposition. Sélectionnez les coordonnées dans votre liste de contacts et enclenchez le pilotage automatique.

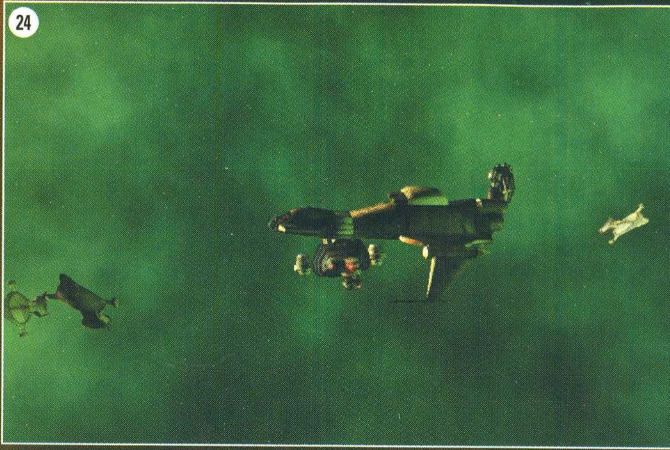






ACTE 1 : MISSION N°03

Une fois sur les lieux, sélectionnez la station et arrimez-vous **(Photo 25)**. Posez toutes les questions afin d'en savoir plus sur l'endroit où vous vous trouvez ainsi que sur Wolfgang et ses activités. Ce dernier vous proposera un job, en échange de quoi il améliorera votre armement. Ce boulot consiste à vous rendre à l'endroit nommé Alexander L-Point et d'y attendre le transporteur Princeton **(Photo 26)**, qui vous remettra un mystérieux paquet que vous devrez livrer à la décharge (Junkyard) se trouvant près du centre de ce système. Lorsque vous arriverez dans la zone, sélectionnez le Princeton afin de vous arrimer sur ce dernier **(Photo 27)**. Lorsque vous aurez le paquet, allez à la décharge en sélectionnant celle-ci dans votre contact liste, mais soyez vigilant car vous allez subir une violente attaque **(Photo 28)**. Deux vaisseaux ennemis vous envoient un missile qui vous empêchera d'utiliser le mode hyperespace. Utilisez vos missiles ainsi que le mode poursuite pour vous sortir de cette escarmouche. Lorsque vous arriverez dans la décharge, dockez-vous au seul vaisseau ami se trouvant dans le secteur pour lui remettre le paquet **(Photo 29)**. Ce dernier contactera Wolfgang afin de lui signifier que vous avez accompli votre mission. Clay a cependant remarqué que des éléments dans cette décharge risquent de remettre votre base en état de marche **(Photo 30)**.



Vous ne pourrez malheureusement pas les prendre pour le moment mais vous y reviendrez par la suite. Retournez voir Wolfgang et arrimez-vous au Charlesworth **(Photo 31)**. Ce dernier a bien le message des ferrailleurs, et comme promis, Wolfgang a envoyé votre nouvel armement à votre base que vous recevrez bientôt. Vous avez maintenant deux options possibles : soit vous acceptez sa nouvelle offre de mission immédiatement, soit vous retournez à votre base pour récupérer votre nouvel armement afin d'en équiper votre vaisseau. La meilleure solution est d'accepter la mission et de retourner à votre base pour vous équiper avec votre nouvel armement. Toutefois, si vous vous sentez suffisamment aguerri, foncez directement effectuer la mission. Lorsque vous serez dans votre base et que vous consulterez votre inventaire, vous remarquerez un petit plus devant Rapid Fire PBC, ce qui indique que vous avez bien reçu votre nouvel armement **(Photo 32)**. Allez dans le hangar afin de customiser votre vaisseau avec cette nouvelle arme. Pour cela, choisissez l'option Loadout, Customize, Offensive et remplacez le Twinpack Launcher par les Rapid Fire PBC. Vous n'aurez donc plus de missiles mais rassurez-vous, vous disposerez d'un canon beaucoup plus puissant et possédant une cadence de tir supérieure.









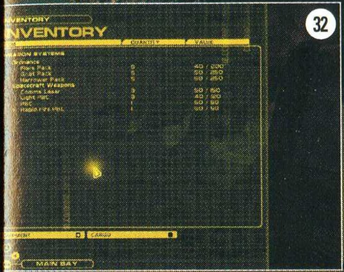




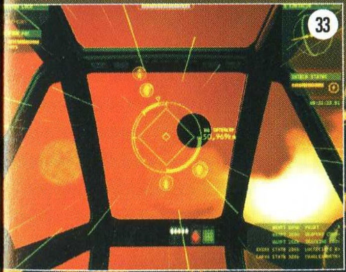
30



31



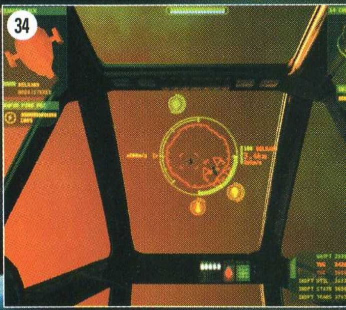
32



33

ACTE 1 : MISSION N°04

Votre nouveau job consiste à récupérer des antiquités dérobées par un de ses anciens associés devenu son rival. Wolfgang a appris que ce dernier déplaçait cette fameuse cargaison. Il faudra donc le forcer à vous remettre sa cargaison et à l'attaquer si le besoin se fait sentir. Wolfgang vous transmettra, dans votre liste de contacts, les coordonnées du transporteur concerné nommé Belrano, que vous devrez utiliser pour atteindre ce dernier **(Photo 33)**. Lorsque vous arriverez sur le point d'interception, le Belrano prendra contact avec vous pour vous demander vos intentions. Dites-lui que vous êtes venu pour récupérer le paquet volé. Ce dernier ne voulant pas entendre raison, vous serez forcé d'engager le combat **(Photo 34)**. Éliminez les deux vaisseaux ennemis puis, lorsque le Belrano sera détruit, vous devrez récupérer la cargaison en vous arrimant à celle-ci **(Photo 35)**. Dirigez-vous maintenant vers Charlesworth pour remettre la cargaison à Wolfgang. Mais suivez les conseils de Clay. La police étant maintenant à votre recherche, ne traînez pas dans le secteur et sortez de la zone portuaire le plus rapidement possible pour activer le mode hyperespace **(Photo 36 et 37)**. Une fois de retour, séparez-vous de la cargaison à proximité de la base de Wolfgang, afin que vous puissiez vous arrimer à son vaisseau **(Photo 38)**. Ce dernier vous annoncera qu'il vous fait cadeau de missiles disruptors qui vous attendent à votre base **(Photo 39)**. Retournez vous équiper de ces nouvelles armes car Clay vous rappelle qu'il vous faut revenir à la décharge pour récupérer le réacteur qui vous permettra de remettre votre base en état de marche.



34



35









ACTE I : MISSION N°05

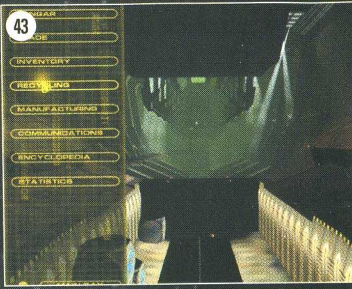
Les nouveaux missiles que vous venez de récupérer sont couramment utilisés par la police et les pirates. Ils ont pour effet de neutraliser tous les systèmes électroniques des vaisseaux ennemis en les paralysant temporairement, ce qui vous permet ainsi de les détruire plus facilement. Pour vous en équiper, installez-les à la place des Rapid Fire PBC. Allez maintenant à la décharge pour récupérer le réa teur. Cette fois-ci, l'affaire se complique : trois patrouilles armées jusqu'aux dents sillonnent périmètre dans lequel se trouve le réacteur tant convoité **(Photo 40)**. Observez le ballet d patrouilles, en restant à plus de dix kilomètres de celles-ci pour ne pas être détecté. Le but de manœuvre est de neutraliser une des trois patrouilles avec vos missiles disruptor afin de cre une brèche dans leur système de défense **(Photo 41)**. Vous devez ensuite vous arrimer sur le réa teur sans vous faire repérer par les deux autres patrouilles, puis filer le plus rapidement possi **(Photo 42)**. Si jamais vous engagez le combat, sachez que vous aurez très peu de chances de vo en sortir vivant. Lorsque vous serez de retour dans votre base, celle-ci sera de nouveau opé tionnelle grâce aux élément récupérés sur le réacteur. Vous aurez deux nouvelles options disp nibles : le commerce et le recyclage **(Photo 43)**. Le commerce vous permettra d'acheter et







42



43

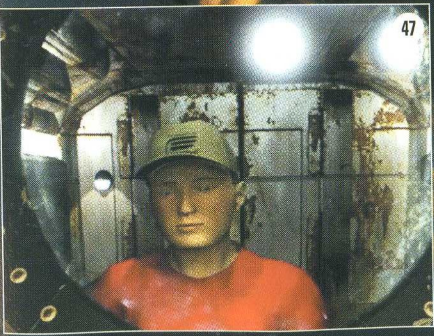


44

vendre des cargaisons et le recyclage vous permettra de réduire à l'état moléculaire les produits que vous stockerez, afin de les transformer en ce qui vous plaira selon vos besoins. Toutefois, un problème persiste sur votre base et vous devrez retourner à Hoffer's Gap pour récupérer un outil particulier dans le casier de votre père **(Photo 44)**. Cet outil vous permettra de réparer complètement votre base. Lorsque vous arriverez dans la zone, sélectionnez le container appartenant à votre père pour vous arrimer dessus **(Photo 45)**. Lorsque vous aurez effectué cette manœuvre, Caleb Maas, l'assassin de votre père, vous tombera dessus **(Photo 46)**. Vous aurez l'occasion d'en apprendre un peu plus sur lui et la raison pour laquelle il a tué votre père. Juste après cette conversation, vous serez touché par un missile disruptor qui vous immobilisera, puis ce dernier ordonnera à ses hommes de vous tuer. Mais la police arrivant sur les lieux, Maas mettra fin à son plan mortel en ce qui vous concerne, tout en balançant aux forces de l'ordre que vous étiez venu en quelque sorte l'agresser alors qu'il vaquait à ses occupations. Résultat, vous serez embarqué et mis en prison afin d'être jugé prochainement… plus précisément quand vous serez adulte **(Photo 47)**. Vous n'êtes donc pas près de sortir, et l'aventure est loin d'être finie… au contraire, elle ne fait que commencer et comme on dit par chez nous : « La vengeance est un plat qui se mange froid. » Bon appétit !



45



47



46

CONSEILS GÉNÉRAUX

Les statistiques

Ce menu vous permettra de voir votre niveau de jeu au fur et à mesure du déroulement de votre aventure.

Le nombre de vaisseaux abattus, votre précision au tir, aux missiles, le nombre de cargaisons volées ainsi que leurs valeurs, votre score et votre rang sont les données disponibles que vous pourrez consulter à chaque fois que vous rentrerez à la base.



L'encyclopédie

Vous trouverez, dans cette banque de données, tout ce que vous voudrez savoir sur à peu près tout ce qui existe dans l'univers. Par là même, vous découvrirez tous les types de marchandises, achetées, échangées et vendues. Vous pourrez lire aussi un résumé d'histoire, du début de la conquête de l'espace à aujourd'hui, avec, pour plus de détails, les différents gouvernements et les personnalités importantes qui ont marqué cette période. Vous trouverez aussi quelques légendes spatiales telles que les origines de Clay, votre mentor. Si vous voulez vous plonger encore plus dans l'ambiance du soft, vous aurez accès à une multitude de détails sur les différents mouvements politiques en jeu. Le plus instructif est le détail de tous les vaisseaux, ainsi que leurs équipements et leurs caractéristiques.



Offre d'abonnement

1 an de Joystick

+ 31% de réduction

+ le jeu

11 nos (avec 2 CD-Rom PC et 1 Booklet soluces) /an 418 F(1)

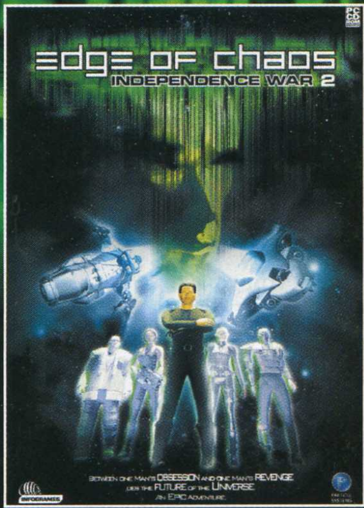
+ le jeu I-War 2 299 F(2)

POUR VOUS **489 F**(3)

au lieu de ~~717~~ F

228 F D'ÉCONOMIE

INFOGRAMES



BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : Joystick - BP2 - 59718 LILLE Cedex 9

Oui je m'abonne à JOYSTICK pour **1 an/11 nos** KPE01

et je recevrai en plus le jeu **Independence War 2 Edge of Chaos**

pour **489 F COMPTANT** au lieu de ~~717~~ F(1), soit + de 31 % d'économie !

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ CB n° ____ ____ ____ ____

Expire le : __ __

Date et signature obligatoires :

Nom : ______________________________

Prénom : ______________________________

Adresse : ______________________________

Ville : ______________________ Code postal : _____

Date de naissance : __ __ 19__

e-mail : ______________________

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux, TVA à 2,1 % incluse. (2) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse. (3) Vous pouvez acquérir séparément les 11 nos de Joystick au prix unitaire de 38 F et le jeu Independence War 2 Edge of Chaos au prix unitaire de 299 F (+13 F de frais d'emballage et de port). Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30 novembre 2001, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement